有効射程一〇〇メートルにも満たない火縄式の銃が、
圧倒的な威力を誇っていた時代。
壮大な天下への夢を抱いて野を駆ける将たちにとって、
幾多の戦いの中で鍛えられてきた
自らの智恵と統率力と、
百戦錬磨の家臣たち、
そして運の強さだけが頼りだった。
当然のことながら、敵勢の数は
常にかれらの大きな関心事であった。
だが、この時代にあっても、軍勢の差は
勝敗にとって、決定的とは言えなかった。
それ以上に重要な要素があることを、
多くの戦いの経験が、自然のうちに彼らに悟らせ、
あるいは先人の遺した英知が、
明晰に教唆していた。

天下統一

たとえば、兵の鍛錬度と忠誠心。
それを最大限に引き出す、
臣下の武将たちの統率力。
そして、軍師たる国主の大局観。
機を見て変に乗ずる、柔軟さと決断力……。
これらが絶妙に噛み合った時、
軍勢の大きさのみによる単純な優劣の判断は、
その一切の意味を失う。

ここに「戦略」の原点がある。
遥か有史以前の昔から、
尽きることのない戦いを
繰り広げてきた人間たち。
永遠に不変の
〈勝つ〉ことに対する本能的な執着が、
何人の智将を育て、
いくつの珠玉の知性を、
戦場へと駆り立ててきたことだろう。
いま、彼らの境地を追い求める
私たちにとって、
およそ四百年前の日本に
その最高の舞台設定の一つがある。

CONTENTS

製品構成……6
ハードウェア構成……6
MS-DOSについて……7
MS-DOSの起動……7
データディスクの作成……8
インストール……9
天下統一の起動……9
マウスの機能……10
その他……10
キーボードでの操作……11
ゲームの目的……12
勝利条件……12
ゲームの流れ……13
武将のクラス……13
ゲームの開始……14
●大名家を選ぶ……14
武将の能力……15
大名の能力……16
コマンドポイントについて……16
画面表示と基本操作……17
1．コマンド選択モード……17
2．地図の見かた……18
●フルマップ……18
●自国表示と同盟国表示……18
●国内マップ……18
●コマンド国データの見かた……19
●城……19
●コマンドを与える……20
コマンドモード……22
1．コマンドモードの基本操作……22
●是、否の選択……22
●武将を選ぶ……22
●城を選ぶ……23
●設定数を振り分ける……23
2．情報コマンド……24
●武将情報……24

●国情報……24
●勢力情報……25
3．操作環境……25
ゲームのセーブとロード……26
●ゲームデータのセーブ……26
●ゲームデータのロード……27
ゲームの進めかた……28
其の1●更新フェイズ……28
1．収入、支出の計算……28
2．イベントの発生　1……28
3．イベントの発生　2……29
朝廷からの特使……29
武将の死亡、隠居……29
新武将の登場……29
武将の謀反……29
其の2●軍備フェイズ……30
俸禄……30
兵の募集……30
鉄砲の購入……30
其の3●政略フェイズ……31
城の普請……31
治水開墾……31
楽市楽座……31
臨時徴税……32
領内移動……32
大名との同盟……33
武将の引き抜き……33
其の4●作戦フェイズ……34
計略……34
作戦行動……34
其の5●合戦フェイズ……35
野戦……35
天候決定……36
陣形決定……36
部隊配置……37
攻撃命令……38
攻城戦……39
イベントの効果……40
自然増加……43

ゲームを始める前に

1. 製品構成

本製品は次の物で構成されています。開封の際にご確認ください。

- ●ゲームディスク1　1枚
- ●ゲームディスク2　1枚
- ●ユーザーズマニュアル　1冊
- ●アンケートはがき
- ●ソフトウェア保証書

CAUTION ●ご注意

■本製品にはMS-DOSのシステムディスクは含まれていません。

2. ハードウェア構成

●本体

「天下統一」で遊ぶために必要な機種は以下のとおりです。

PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX

PC-9801UV/UX/CV/LV

PC-98XL（ノーマルモード）

CAUTION ●ご注意

■2ドライブ必要です。

■PC-9801Eをお使いの方は、漢字ROMボードが必要です。

■PC-9801E/F/VFをお使いの方は外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。

■ハードディスクはサポートしていません。

■専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）をご使用ください。

●メモリ容量／このゲームは、本体メモリが640KB以上ないと遊ぶことができません。PC-9801E/F/M/VF/VM/UVをご使用の方は、メモリ容量の確認をして、不足している場合は増設してご使用ください。

●サウンドボード／PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RAでは、ゲーム中のBGMはサウンドボード（PC-9801-26/K）が装備されている場合のみお楽しみいただけます。

3. MS-DOSについて

「天下統一」で遊ぶためにはデータディスクの作成と、ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込む（インストール）必要があります。そのままでゲームを起動させることはできません。

作業に必要なもの

- 日本語MS-DOSのシステムディスク
- 本製品のゲームディスク1
- ブランクディスク（新品のディスク、内容が失われてもいいディスク）

CAUTION ●ご注意

■MS-DOSのシステムディスクは次の製品型番のものをご用意ください。

- Ver2.11　PS98-121/122/123
- Ver3.10　PS98-125/127/129/011/012
- Ver3.30　PS98-013/014

■MS-DOSのシステムディスクは、製品プログラムディスクにアクセスできるものを使用してください。

■ブランクディスクのメディアの種類はお買い上げの製品のメディアと同一のものをご用意ください。

■ハード本体に付属しているディスクは、MS-DOSのシステムディスクではありませんのでご注意ください。

4. MS-DOSの起動

●インストールはMS-DOSを使っておこないます。そのためにまずMS-DOSを起動させます。手順は次のとおりです。

1. 周辺機器、本体の順で電源をいれます。
2. MS-DOSのシステムディスクをドライブA(1)に入れてシャッターを閉じます。
3. しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。もしここでシステムが起動しない場合は、リセットボタンを押してください。
4. MS-DOSが起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれ以下の対処をして、図1の画面状態にします。

「MS-DOS」コマンドメニューが表示された場合［STOP］キーを押すか［CTRL］キーを押しながら［C］キーを押します。

「日付を入力してください」が表示された場合ここではとりあえず↵を2回押します。

図1

以上でMS-DOSが起動しました。このままの状態でプレイヤーディスクの作成にはいります。

5. データディスクの作成

●データディスクはゲームの進行状態を記録するためもので、本ゲームシステムはこれがないと遊べません。
●ゲーム中使用するデータディスクは、製品付属のゲームディスク2をバックアップしたものを使用します。オリジナルのゲームディスク2は大切に保管しておいてください。

1．ドライブA(1)にMS-DOSのシステムディスクが入っていて、MS-DOSが起動している（図1のような状態）ことを確認してください。
2．ブランクディスクをドライブB(2)に入れ、シャッターを閉じます。
3．入力 A>FORMAT B:↵ （下線部を入力します。）
　1文字アケル▲
4．ドライブB(2)にブランクディスクがセットされていることを確認して、↵キーを押します。次に、ディスクの種類を選択するメッセージがでます。ここでは製品メディアと同一の2HDを選びますので［2］と入力してください。
5．フォーマットを開始します。
6．“別のディスクをフォーマットしますか”のメッセージが出ます、ここでは［N］キーを入力してください。
　以上でディスクのフォーマットを終ります。

7．入力 A>DISKCOPY A:　B:↵ （下線部を入力します。）
　1文字アケル▲　　▲
8．ドライブA(1)のMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、製品データディスクを入れ　キーを押します。
9．ディスクのバックアップを開始します。
　以上でデータディスクのバックアップを終ります。

6. インストール

●製品ゲームディスク1にMS-DOSを組み込みます。(ゲームディスク2にはMS-DOSを組み込まないでください)

1．ドライブA(1)にMS-DOSのシステムディスクが入っていることを確認して、起動していることを確認します。

2．ドライブB(2)に「天下統一」のゲームディスク1をセットします。
　このとき5インチディスクの場合はプロテクトシールをはがしておき、3.5インチの場合はプロテクトノッチを書き込み可能の状態にしておきます。

3．画面にA＞と表示されていることを確認します。
　(下線部を入力します。)

4．入力 A>B: ↵ B>SYSCOPY ↵

5．出てくるメッセージに従いドライブを確認します。

6．↵キーを押すと、インストール作業が開始されます。

7．以上でMS-DOSの組み込みを終了します。
　プログラムディスクのプロテクトシールおよびプロテクトノッチを書き込み不可能な状態に戻してください。

7. 天下統一の起動

1．周辺機器、本体の順で電源を入れます。
　ドライブA(1)にMS-DOS組み込み済みのゲームディスク1を入れます。
　ドライブB(2)に作成したデータディスクをいれます。

2．しばらくすると天下統一が起動し、オープニング画面が始まります。起動しない場合はリセットボタンを押してください。

3．オープニング画面が終了すると画面はいったん停止します。↵キーを押すとタイトル画面、さらに↵キーを押すとロード画面になり、「NEW GAME」を選ぶとゲームを開始できます。ロード画面で［ESC］キーを押すとキーボード、マウスの切り換えができます。

●［ESC］キーを押して、カーソルキー、テンキーの左右で選択します。

8. マウスの機能

本ゲームでは、操作をより快適にするために、バス、シリアルマウスの使用が可能です。
マウスの設定は、ロード画面で［ESC］キーを押しておこないます。
マウスの基本的機能はつぎのとおりです。

1．右クリック
　マウスの右ボタンを押す動作を、右クリックといいます。ゲーム上では画面切替えなどでこの右クリックをします。

2．左クリック
　マウスの左ボタンを押す動作を、左クリックといいます。ゲーム上では↵キー

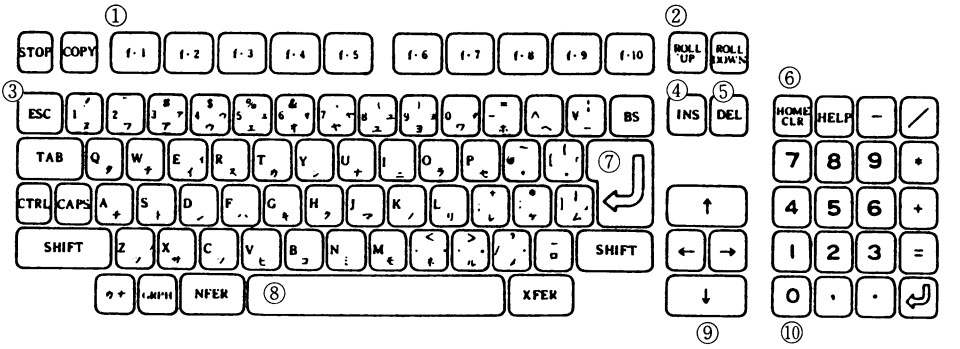
3．マウスカーソル
　画面上のマウスカーソルは、マウスに連動して動きます。

9. その他

●ゲームの終了

ゲームを途中でやめたくなったら、ディスクがアクセスしていないこと(ドライブの赤ランプが点灯していない状態)を確認して、ディスクをドライブから抜き取ってください。

●キーボードでの操作



キー配列

① f·1 f·2 f·3 f·4 f·5 f·6 f·7 f·8 f·9 f·10
コマンドの選択（20、21ページ）

② ［ROLL UP］［ROLL DOWN］
コマンド国の選択（17ページ）

③ ［ESC］
画面のキャンセル、コマンドのキャンセル

④ ［INS］
自国表示（18ページ）
セーブリストでの是選択

⑤ ［DEL］
同盟国表示（19ページ）
セーブリストでの否選択

⑥ ［HELP］
環境設定画面（25ページ）

⑦ ↵
決定

⑧ ［SPACE］
武将の復数選択（22ページ）

⑨カーソルキー

⑩テンキー
上下、左右の選択

ゲームの目的

「天下統一」は、戦国時代の群雄割拠にその舞台を置き、プレイヤーは戦国武将となり、自国を平定、形成し、さらに領土を広げ、最終的には全国統一を成し遂げるまでをシミュレートするゲームです。

ゲームは1551年から始まります。この頃、後に戦国大名と呼ばれる大名たちがまとめる勢力は、地方豪族か、ごく小規模な国を収める小大名に過ぎません。これらの勢力はしだいに領土を拡大し多くの土地を所有し、年貢を徴収し収入を得、国力を増強させていきます。

戦国大名は多くの家臣を従えています。それぞれの武将は、内政、軍事などの能力があり、個性を持たせています。大名家のさまざまな武将を使い分け、天下統一への道を開いてください。

勝利条件

天下統一には、つぎの条件を満たすことが必要です。

1．山城を完全支配していること。(国の支配率が80%以上で完全支配になる。)
2．総石高が1200万石であること。
3．大名の威信が20であること。

◆ただし、2．3項の条件は、つぎの表の関係でそれぞれ上下します。

総石高(万石)	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800
威信	20	19	18	17	16	15	14

勝利条件を満した後でも、プレイヤーが望めば、全国を完全統一するまでプレイすることができます。

70年たっても天下を統一できなかった場合と、当主を含むすべての武将が死んだ場合はゲームオーバーになります。

一度ゲームに勝利したデータディスクでは、55ヵ国すべての国から始めることができるようになります。

ゲームの流れ

ゲームは1551年から始められます。

プレイヤーは、まず大名家を選びます。この段階の各国の情勢は、地方豪族がいくつか争っていたり、小大名がすでに国内を平定し政治をおこなっていたりと様々な条件のもとで、プレイヤーの担当する勢力（大名家、豪族）のゲームは進められます。

プレイヤー国は、５つの行動を一つの季節の間に行なうことになります。「天下統一」では、この１回の行動をフェイズと呼びます。５フェイズの流れをターンと呼び、１ターンはひとつの季節にあたります。この各フェイズの中で様々なコマンド（命令）を自国の武将たちに与えながら、ゲームを進めていきます。

５つの行動の流れは以下のとおりです。くわしくは各参照ページをごらんください。

●更新フェイズ➡28ページ

このフェイズはコンピュータが自動的にイベントを発生させます。まず収入と支出の計算から始まり、大地震、山火事などの天災、朝廷の動きから、各国大名の主な動きまでいろいろな出来事が起こります。また年代をおって新武将が登場したり、年齢の高い武将の死亡、隠居など武将に関する事柄も、このフェイズで扱われます。

●軍備フェイズ➡30ページ

俸禄、兵の募集、鉄砲の購入など、主に軍備を整えるためのフェイズです。

●政略フェイズ➡31ページ

このフェイズでは、内政、外交面で自国の経営を整えたり、規模拡張を計ります。

●作戦フェイズ➡34ページ

合戦のための作戦行動のためのフェイズです。

●合戦フェイズ➡35ページ

作戦フェイズでの結果、敵勢力との野戦、攻城戦になります。

武将のクラス

１．豪族

地方豪族です。自国を平定していません。

２．小大名

小大名は、領国を形成し、国内の政治、経済活動をおこないます。国を収めるには支配率80％以上が必要です。

３．戦国大名

戦国大名は国力（国の総石高）が100万石以上あります。

ゲームの開始

●大名家を選ぶ

表示されたフルマップの中から、大名を選びます。

選べる大名は12人で黄色に塗られている国に存在します。

◆操作系選択（ロード画面でおこないます。）

操作方法をキーボード、シリアルマウス、バスマウスのいずれかに決定します。

［ESC］キーを押すとアイコンが表示されますので、カーソルキーで選んで、⏎キーで決定します。

キーボード

フルマップ上に1点だけ赤色のマーカーで塗り分けられた国があります。このマーカーは［ROLL UP］［ROLL DOWN］のキーで地図上を移動します。黄色に塗られた国に合せたら、⏎キーで決定します。

つぎに確認のアイコンが表示されます。このままの内容でよかったら、⏎キー。国を選び直したい場合は［ESC］キーのアイコンを選びます。

マウス

マウスカーソルを日本地図上の任意の国に合せて、左クリックします。

◆はじめてプレイされる場合は、12人の大名しか選べませんが、1回でもゲームの勝利条件を満たして天下統一すると、マップ上に存在するすべての国から大名を選ぶことができます。

武将の能力

すべての武将は、軍事、内政の２つの能力を持っています。これは資質としての能力で、増減することはありません。

当主を除いた武将は家臣としての忠誠心を持っています。これは、捧禄（武将に支払う手当）によりある程度増加することができます。

これらの能力はゲーム進行上、つぎのような意味を持っています。

◆ 作用 は能力値を計算に使用するコマンドを表わします。各数値は高いほど、コマンド実行後の効果は大きくなります。

軍事

●合戦フェイズにおける部隊の指揮能力を表わします。

作用

・合戦フェイズ全般

内政

●政治力の高さを表わします。徴税、築城などの国内政治から、他勢力の武将の引き抜き、同盟など、外部への影響力も含まれます。

作用

・政略フェイズ

城の普請、楽市楽座、臨時徴税、大名との同盟、武将の引き抜き

・作戦フェイズ

計略

・合戦フェイズ

攻城戦・包囲

忠誠

●大名への忠誠心を表わします。忠誠心の低い武将は、他の勢力に引き抜かれたり、謀反を起こしたりします。ただし、忠誠心０の武将は決してうらぎりません。

作用

・謀反を起こしたり、他の大名家に引き抜かれた場合は更新フェイズで結果がでます。

・俸禄を増やすことで、忠誠は増加します。

●大名の能力

・大名は、軍事、内政の他に、威信という能力を持っています。威信とは家臣からの信頼度や、国内外に対する名声を表わし、領土拡大にともない増加していきます。威信が増加すると家臣は裏切りにくくなります。

・威信は低下することもあります。

●コマンド・ポイントについて

・各大名家にはCP＝コマンドポイントが設定されています。このCPとは大名家が1ターンに出す命令数を制限するもので、ほとんどのコマンドはCPを消費しなければ実行できません。設定されるCPは武将の能力別に設定されています。

・消費されたCPは、新たなターンが始まると設定数に戻されます。前ターンでCPを全部消費していなくても、つぎのターンに持ち越されることはありません。

・武将のクラスが小大名、戦国大名と上がるたびに、CPの設定数は上昇します。

◆各単位について

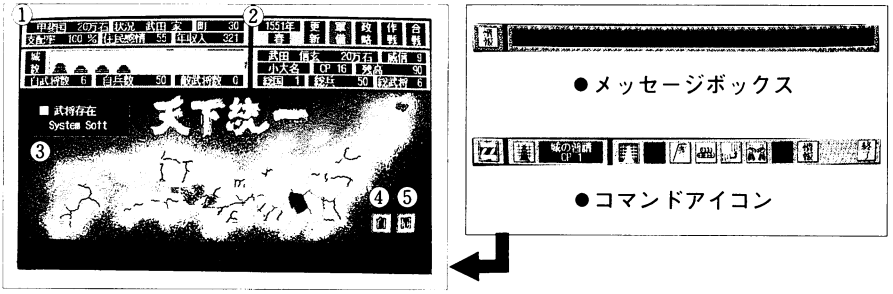
兵1＝100人

鉄砲1＝100丁

画面表示と基本操作

1．コマンド選択モード

ゲーム進行は、この画面を基本におこなわれます。



①コマンド国データ

各フェイズで自国勢力にコマンドを与えることができる国の他国勢力、自国勢力の状況が表示されます。

②自国データ

自国のデータ、ゲーム進行の状態が表示されます。

③全国地図

基本的には旧国界で区分された地図です。現在の区分とは多少異なります。地図上の交通（領内移動、進軍）はコマンドモードで表示される国内マップ上の城と城とを結ぶ経路上でしかおこなえません。

●メッセージボックス（以後 MB と略します。）

ゲーム進行に必要なメッセージが表示されます。

更新フェイズでは各国で起こるイベントが表示されます。

●コマンドアイコン

軍備、政略、作戦の各フェイズでは、そのフェイズで実行可能なコマンドのアイコンが表示されます。

④自国表示

自国領地すべてを確認できます。

⑤同盟国表示

同盟を結んでいるすべての国が表示されます。

●コマンド国の決定

キーボード

［ROLL UP］［ROLL DOWN］で選択します。

マウス

マウスカーソルを国に合わせ左クリックします。

2．地図の見かた

●フルマップ

地図中、大名または家臣のいる国は、黄色で表示されます。このうち各フェイズでコマンドを出せる国は赤色で表示されます。この部分は［ROLL UP］［ROLL DOWN］キーで黄色の部分を移動させ、選択できます。

●自国領土と同盟国表示

つぎの操作で自国領土と同盟国の確認がおこなえます。

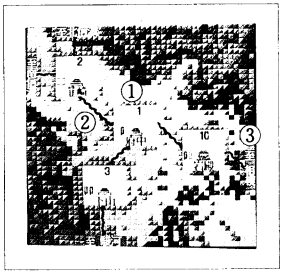
キーボード

［INS］キーで自国の領土が表示されます。もう一度同じキーを押すと、通常表示に戻ります。［DEL］キーで自国と同盟を結んでいる国を表示します。もう一度同じキーを押すと、通常画面に戻ります。

マウス　●自国表示 ●同盟国表示

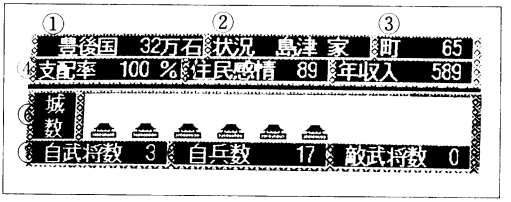
それぞれのアイコンにマウスカーソルを合せると、自国の領土、同盟国が表示されます。

●国内マップ



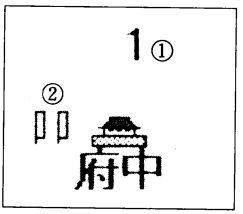
①城
自国武将はすべて城に配置されます。支配率は国内の城の保有数を表わし、支配率80%以上の国は大名の領国になります。
②城経路
武将とその部隊は、この城経路上でしか移動できません。
③国界マーカー
表示された国の城に経路で結ばれています。

●コマンド国データの見かた



①国名と石高
その国の名称と規模を表わしています。
②状況
勢力が混在していれば、「勢力混在」。大名家が平定していれば、「○○家」と表示されます。
③町の規模
数値が高ければ、それだけ町が発展していることを表わします。
④支配率
その国の支配率で、所有している城の数と大きさにより決定されます。
⑤住民感情
その国の住民の大名家に対する感情を表わし、数値は高いほど、その大名家は住民から支持されていることを表わします。数値が低いと一揆など住民の反乱が起きます。
⑥城数
国内に存在するすべての城が表示されます。自軍の城は青、他勢力の城は赤、同盟国の城は緑で表示されます。
⑦自武将数
国内の武将数です。
⑧自兵数
国内の自軍兵士数です。
⑨敵武将数
国内の他勢力の武将です。

●城



①築城レベル
城の防御力を表わします。
②居城戦力
旗1つで1武将1部隊を表わします。

●コマンドを与える

キーボード

各フェイズでのコマンドを与える操作は、ファンクションキーで選ぶ方法と、テンキー、カーソルキーで選ぶ方法の２つがあります。いずれも決定は⏎キーです。
ファンクションキーとアイコンの対応はつぎのとおりです。

①コマンドボックス
選択したアイコンが表示されます。⏎キーを押すと、ここに表示されたコマンドが実行されます。
②アイコン群
各フェイズで自国に与えることのできるコマンドを図式化したものです。

◆ファンクションキーを押すと、コマンドボックスに、キーに対応したコマンドが表示されます。ここで⏎キーを押すと、コマンド実行画面（コマンドモード）に移ります。⏎キーを押すまでは、ファンクションキーを押すとコマンドボックスの表示は自由に変えることができます。

●テンキーでの選びかた

ファンクションキーで選ぶ方法のほかに、テンキーでもコマンドを選べるようになっています。
４と６でコマンドボックスに表示されている内容を変更し⏎キーで実行です。
またカーソルキーの左右キーでも同じように対応しています。

軍備フェイズ

●コマンドの種類	武将の俸禄	兵の募集	鉄砲の購入	情　報
●アイコン				
●使用キー	f・1	f・2	f・3	f・4

●決定　⏎キー

政略フェイズ

●コマンドの種類	城の普請	治水開墾	楽市楽座	臨時徴税
●アイコン				
●使用キー	f・1	f・2	f・3	f・4

●決定　↵キー

政略フェイズ

●コマンドの種類	領内移動	大名との同盟	武将の引き抜き	情　報
●アイコン				
●使用キー	f・5	f・6	f・7	f・8

●決定　↵キー

作戦フェイズ

●コマンドの種類	計　略	作戦行動	情　報
●アイコン			
●使用キー	f・1	f・2	f・3

●決定　↵キー

マウス

マウスカーソルを、実行したいアイコンの上に持ってきて左クリックすれば、コマンドが実行されます。

コマンドモード

1.コマンドモードの基本操作

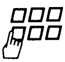
アイコンを選んで、コマンドを実行すると、コマンドモードに移ります。このコマンドモードでの操作は、コマンド実行の確認、武将の選択、城の選択、設定数の振り分けの4種類です。

●是否の選択

このアイコンは“はい”と“いいえ”を表わし、MBに表示される確認のメッセージに対して対応します。
マウスではそれぞれのアイコンを左クリックします。

●武将を選ぶ

武将リストからコマンド実行武将を選びます。

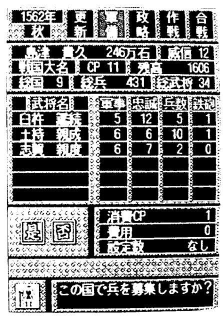


キーボード

リスト上のハイライトバー（青色の部分）をテンキーの2と8で上下させます。
↵キーで決定します。

マウス

武将リストの選びたい武将の上に、マウスカーソルを合せます。
左クリックで決定します。

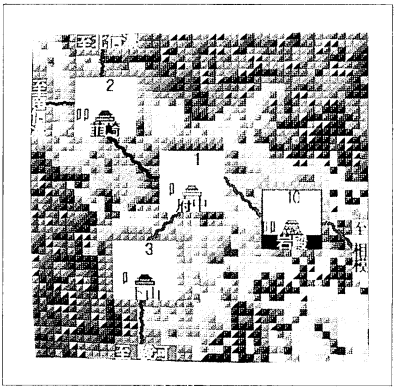


◆領内移動、作戦行動で武将を選ぶ場合、同じ城にいる武将はスペースキーでまとめて選んでおくことができ、最終決定は↵キーでおこないます。スペースキーで選択した武将のキャンセルは、もういちど武将の項目上でスペースキーを押すことでおこなえます。

●城を選ぶ

政略フェイズの領内移動、作戦フェイズの作戦行動では、それぞれ自国または敵国の城を指定します。

キーボード



国内マップ上に配置された城のうち、赤色に塗り分けられた城が一つだけあります。この部分をテンキーで移動させます。

↵キーで決定します。

◆他国の城を選ぶ

テンキーで、国界マーカーも選択できます。領内移動コマンドでは、この国界マーカーを選ぶとマーカーに表示されている国の国内地図が表示されます。さらに国界を越えたい場合は、同じ操作を繰り返します。作戦行動コマンドでも同様の操作をおこないますが、国内マップは表示されません。

マウス

城にマウスカーソルを合せ左クリックします。国界を越える場合は国界マーカーにマウスカーソルを合せ左クリックするとマーカーに表示された国の国内マップが表示されます。(作戦行動で他国の城を指定しても、国内マップは表示されません。)

●設定数を振り分ける

軍備コマンドの兵の募集、鉄砲の購入では、兵や鉄砲の数は一定ではなく、ゲーム進行上つねに変動します。これを、このターンでの設定数といい、コマンドを実行した段階で設定数が決められます。

設定された数は、何人かの武将で分けることができます。

まず武将を決定してつぎの操作をおこないます。

キーボード

テンキーの4と6で設定数が1ずつ上下します。

↵キーで決定されます。

設定数が0になるまで以上に操作を繰り返しおこなえます。

マウス

グラフ上の任意の点にマウスカーソルを合せ左クリックします。是のアイコンをクリックすると決定されます。

2.情報コマンド

コマンド選択モードで［情報］のコマンドを実行すると、情報コマンドモードに移ります。ここでは3種の情報を確認することができます。

キーボード

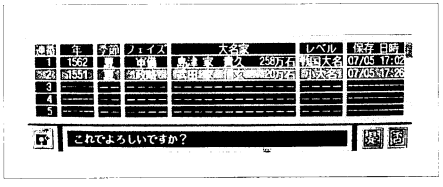
通常のコマンド選択と同様の操作をおこないます。

ファンクションキーで各情報コマンドを選び↵キーでそれぞれの情報画面に移ります。［ESC］キーで情報コマンドモードモードに戻ります。さらに［ESC］キーを押すとコマンド選択モードに戻ります。

マウス

アイコンを左クリックすると、情報コマンドモードに移ります。

各情報コマンドの表示された部分にマウスカーソルを合せ、左クリックすると実行されます。右クリックすると情報コマンドモードに戻り、さらに右クリックするとコマンド選択モードにもどります。



●武将情報

自軍武将のすべてのデータがここに収められています。

リスト上のハイライトバーを武将に合せキーボードでは↵キー、マウスでは左クリックすると、その武将存在国にコマンドを与えられる状態で、コマンド選択モードにもどります。

◆マウス操作でのみ、各項目の数字を見やすく並び変えられます。

各項目にマウスカーソルを合せ左クリックします。

●国情報

CP　1　自軍の城のない国を見る場合は費用20

小大名以上

全国地図上から国を指定して、国別の支配勢力とその規模を見ることができます。

●勢力情報

CP　1　他国を見る場合は費用20

小大名以上

各勢力別の情報を知ることができる。

- 表示される大名リストから大名を指定します。
- 指定した大名家の武将が存在する国が表示されます。
- 　アイコン操作で大名家の領土が表示されます。
- 　アイコン操作で大名家と同盟を結んでいる国を表示します。

3．操作環境の設定

ゲームの操作に関する設定は、ユーザーによる変更が可能です。操作はゲーム中の基本操作と同様に、アイコンを選んで設定を変更してください。設定がおこなえるのは、コマンド選択モードで設定をおこないます。それ以外での変更はできません。

キーボード

［HELP］キーを押すと、環境設定画面に移ります。
アイコンを選択して↵キーで決定します。

マウス このアイコンを左クリックすると環境設定画面に移ります。

BGM を聞く

BGM を聞かない

合戦を指示する
自国の合戦を指示することができます。

合戦を指示しない
自国の合戦も、コンピュータと同じように自動的に処理されます。

ゲームデータをセーブする
ゲームを途中でやめる場合、それまでの進行状態を記録します。
［ESC］キーを押すと、ゲーム画面に戻ります。

ロード画面へ移動する
セーブされているデータのリストが表示されます。

●ゲーム途中での操作系の変更

操作変更はゲームデータロード画面でしかおこなえません。ですからゲーム途中での操作系の変更は、一旦ゲームデータをセーブしてからおこないます。
セーブを終えると環境設定画面が表示されますので、ここで天下統一と書かれたアイコンを選びます。実行するとセーブリストが表示されますのでここで［ESC］キーを押します。すると操作系３つのアイコンが表示されます。テンキー、カーソルキーで選んで⏎キーで設定されます。

ゲームのセーブ、ロード

ゲームを中断するときには環境設定の画面に切り換えて、セーブのアイコンを選んで、それまでのゲームデータの保存をおこなってください。

●ゲームデータのセーブ

データディスクには、最大５項目までの記録ができます。項目がデータでいっぱいになったら、消してもいいデータがセーブしてある項目を選んでください。
操作方は以下のとおりです。

キーボード

リスト上のハイライトバーをテンキーの２と８で上下させ、⏎キーを押すと確認を求められます。そのまま⏎キーを押すと、それまでのデータがセーブされます。
［ESC］キーを押すと、もう一度項目を選び直せます。

マウス

セーブリストにマウスカーソルを合わせて、左クリックするとこのデータをセーブしていいか確認のアイコンが表示されますので、セーブする場合は是のアイコンを選んで左クリックします。右クリックすると、もう一度項目を選び直せます。

●ゲームデータのロード

キーボード

データがセーブされている項目にテンキーの上下でバーを合わせて⏎キーを押します。確認を求められますから、そのまま⏎キーを押すとデータがロードされます。[ESC]キーを押すと、もう一度項目を選び直せます。

マウス

セーブリストにマウスカーソルを合わせて、左クリックするとこのデータをロードしていいか確認のアイコンが表示されますので、ロードする場合は是のアイコンを選んで左クリックします。右クリックすると、もう一度項目を選び直せます。

ゲームのすすめかた
其の1●更新フェイズ

1.収入、支出の計算

ここではまず、領国の収入と支出の計算がおこなわれます。

■収入

おもな収入は、秋季における年貢米の石高が大きく占めていますが、それ以外の季節は、領国内の町からの徴税で収入が決ります。

◆増収への道

治水開墾

収入の大半を占めるのが、農耕による年貢の徴収です。おもに内政関係のコマンドが設定してある政略フェイズには、治水開墾というコマンドがあります。これを実行すると農耕面積が拡がり、したがって年貢の石高が上昇することになります。

■支出

支出には家事消費、自国武将の捧禄、兵士維持費、そして、城の維持費があり、これらは秋季のみおこなわれます。このほかにも各フェイズでの軍備拡張や、そのほかの軍事行動をおこなえば費用がかかり、これらの支出は行動決定とともに計算されます。

2.イベントの発生　1

一年の間には、山火事、地震、台風、などの天災から、豊作、不作など農事に関すること、そのほかありとあらゆる出来事が発生し、領国の人々の生活に影響をあたえ、それはそのまま領国の経営にも反映されます。

本ゲームシステム中、これらの出来事はすべてイベントという言葉で統一します。

◆イベントの種類と効果については、40ページに記載してあります。

3．イベントの発生２

朝廷からの特使

◆領地を拡大して、安定した政治を行なうことのできる大名家には、朝廷から特使が派遣され、その地の守護という官位を与えられます。官位は、自国の発展を進めるうちにさらに上級位が与えられます。

◆朝廷からの特使がきた場合、献金としていくらかの費用が必要になり、特使来訪と同時に自動的に残高から引かれます。

◆官位を与えられると、大名の威信は上昇します。

◆同じ官位を再度与えられる場合もあります。

足利将軍の登場

◆将軍が保護をもとめてくる場合もあります。この場合残金の半分を消費しますが、威信が３上昇し、将軍配下の武将が部下になります。

武将の死亡、隠居

◆各武将はある年齢に達すると、死亡、隠居のチェックを毎年受けることになり、このフェイズで決定されます。

新武将の登場

◆年代を追って新たな武将が登場します。登場時期、場所(国)はほぼ史実どおり再現されていて、家臣に迎えることができます。

◆新たに登場した武将を、家臣に迎えるか迎えないかを選択してください。

武将の謀反

◆忠誠の低い武将は謀反を起こし、その武将の属する大名家の領国内で一番石高の高い国の、一番規模の大きい空き城に独立勢力として居城します。

其の2●軍備フェイズ

このフェイズでは、自国の軍の整備拡張をおこないます。

武将の捧禄

ＣＰ　１
１武将につき１回／１ターン
■実行武将を選びます。

・俸禄とは、家臣である自軍武将への手当です。俸禄の増加は武将の忠誠心を高めます。俸禄の額により、武将の忠誠心が増加します。
・増加額は自動設定されます。これは現在の武将の忠誠心を元に計算されます。

兵の募集

ＣＰ　１　費用　兵士数１につき１
１国につき１回／１ターン

■武将を選びます。兵士数を振り分けます。
・兵士を集めます。募集により何人くるかは、領国の支配率と住民感情にかかわってきます。また雇える人数も石高により上限が決っています。
・兵士を雇うと住民感情が減少します。
・１武将当りの兵士数の上限は50です。
・石高は雇った兵士数により減少します。

鉄砲の購入

ＣＰ　年を追って変動
１国につき１回／１ターン
費用　年を追って変動

■武将を選びます。購入数が複数の場合設定数を振り分けます。
・鉄砲購入には、高いCPを必要とします。これは年を追う毎に低下していきます。購入のための費用も同じように低下します。北近江、紀伊、薩摩のいずれかを完全支配すると鉄砲購入のためのCPが、ほかの地域より１ポイント低くなります。
◆北近江、紀伊、薩摩に鉄砲鍛冶が存在するため、CPは低く設定されています。
◆あまり多く鉄砲を集めすぎると、敵の突撃に対してもろくなります。

其の3●政略フェイズ

城の普請

ＣＰ　1
1城にたいして1回／1ターン

■実行武将を選びます。
・自軍武将がいる城で、1ターンに1回、最大3レベルまで、築城レベルを上げることができます。
・城レベルの上限は、総石高で決定されます。
・築城費を安く上げるには、実行を内政値が高い武将に担当させることです。
・更新フェイズの支出で金が不足すると、自動的に城のレベルが低下します。

治水開墾

ＣＰ　2
費用　100
支配率80%以上
1国につき1回／1ターン

■実行武将を選びます。
・治水開墾により農耕地が拡大、整備されるので石高が上昇します。上昇数は実行武将の内政値に左右されます。
・農地拡大によって大名の威信の増加することがあります。また実行国の住民感情値も上昇します。
・実行地により開墾の上限があります。コマンド実行の際表示されるグラフがその土地の開墾度を表わし、実行のたびに上昇します。これがいっぱいになるとそれ以上の開墾はできません。

楽市楽座

ＣＰ　1
支配率80%以上
１国につき１ターンに１回
費用　現在の町の規模による

■実行武将を選びます。
・町の規模が上がります。
・住民感情値が上昇します。
・実行地により町の規模の上昇数に上限があります。

臨時徴税

ＣＰ　2
支配率80%以上
１国につき１回／１ターン
費用　0

■実行武将を選びます。
・年貢の他に収入を得ることのできるコマンドですが、住民感情の低下を招いたり、最悪の場合大名の威信が低下することもあります。

領内移動

ＣＰ　1
費用　１部隊につき１

豪族	1
小大名	3
戦国大名	5

■実行武将を選び、移動先の城を選びます。
・自国の領内なら距離に制限なく移動できます。ただし、イベントで台風、大雪が起きた地域は移動できません。
・自国の領内でも、城経路がつながっていない城へは移動できません。
◆コンピュータ側は作戦フェイズ時に作戦行動と共に移動をおこないます。

大名との同盟

ＣＰ　1
費用　40（同盟失敗の場合は20）
小大名以上

■実行武将を選び、同盟相手国を選びます。
・他の大名と同盟を結びます。同盟締結により、互いの領地に進入できなくなります。これは作戦行動はもちろん、領内移動もできなくなります。
・大名自身は実行できません。

・国力（総石高）や威信が相手国より高ければ成功する確率も高くなります。
・同盟が成功すれば、大名の威信が１上がる場合もあります。
・同盟は最大で３ヵ国まで同時に結べます。
・同盟をこちら側から破棄するには、同盟国に対して攻撃を仕掛ける他ありません。しかしこの攻撃により大名の威信が低下します。大名の威信の低下により家臣の忠誠も低下し、攻撃による同盟破棄は決して良い効果を得られることはないでしょう。
・相手国の大名が死亡して、当主が変る場合にも同盟は破棄されます。

■武将の引き抜き

ＣＰ　1
費用　10

■実行武将を選び、引き抜きたい武将を選びます。
・領内に他勢力（他勢力の当主、その世継ぎ、一向一揆、門徒衆をのぞく）が存在していると、その勢力から武将を引き抜くことができます。また同様に引き抜かれることもあり得ます。
・武将が引き抜ける城は、同じ国内にある城です。引き抜きが成功しやすくなるには、国力（総石高）が相手国より高く、実行武将の内政値が高いこと、そして引き抜きたい武将の忠誠心が低いこと等があげられます。
・実行武将のいる城が、最大部隊数６を保有していると、引き抜いた武将が城に入れないので、武将の引き抜きはできません。
◆自軍武将が引き抜かれる場合
・領内に他勢力があると自軍武将は、引き抜かれることがあります。

其の4●作戦フェイズ

●更新フェイズで台風、大雪が起きた地域の国は実行できません。

計略

ＣＰ　3
費用　50

■実行武将を選び、どの城を対象にするか選びます。
・計略が成功すると、対象の城の築城レベルを15～25%落とすことができます。
・成功率は40%。これにより実行武将の兵士数が１減ります。

作戦行動

ＣＰ　0
費用　国力により変化します。

■実行武将を選び、攻撃をかける城を選びます。
・他勢力の城に、攻撃をかけるための進軍指示を武将に与えるためのコマンドです。
・攻撃ができるのは、城経路で結ばれた城で、実行部隊数に制限はなく、予算が続くかぎり出兵できます。ただし、１つの城へは最大６部隊までしか攻撃できません。
・イベント（大雪等）のため進軍できない国があります。

豪族
兵１に付き0.5
小大名
兵１に付き0.5
◆小数点以下切り上げです。
戦国大名
総石高の増加により、費用も増えます。
◆移動費用一覧

石高(万石)	100	200	300	400	500	600	700	800	900
費用(兵１)	1	1.25	1.5	1.75	2.0	2.25	2.5	2.75	3.00

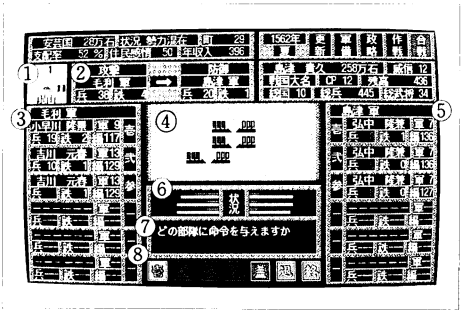
◆小数点以下は切り上げです。
◆900万石以上は費用に変化ありません。
◆コンピュータ側はこのフェイズに移動と作戦行動をまとめておこないます。

其の5●合戦フェイズ

作戦行動で、攻撃目標に設定した敵城の部隊との戦闘（攻撃）と、自城に攻めてきた敵部隊との戦闘（防御）がおこなわれるのが、合戦フェイズです。

●野戦

野戦では、攻撃目標に設定した城の部隊と戦闘がおこなわれます。



①攻撃目標城
防御側の城が表示されます。旗の数は戦闘に参加している部隊数です。
②軍備データ
攻撃側、防御側の総兵数、総鉄砲数が表示されます。
③敵軍武将データ
敵軍の武将別に兵数、鉄砲数、編成係数が表示されます。部隊の教育度、結束度を表わす編成係数は、その部隊の実質的な強さを表わします。
④戦闘指示ボード
部隊の動きが表示されます。
⑤自軍武将データ
自軍の武将別に兵数、鉄砲数、部隊の編成係数が表示されます。
⑥戦闘状況表
兵数（赤）と編成係数（緑）がグラフで表示されます。
⑦メッセージボックス
操作指示、戦闘状況に関するメッセージが表示されます。
⑧アイコン
攻撃指示のアイコンです。

天候決定

戦場の天候が決められます。

天候は３種類です。以下の確率で決定され、それぞれ戦闘に影響がでます。

晴➡60%

◆戦闘に対する影響はありません。

霧➡10%

◆陣形は、部隊が隣接しないと見ることができません。

◆鉄砲隊の攻撃力が半減します。

◆別動隊は参戦できません。

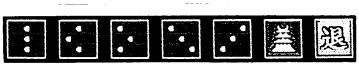
雨➡30%

◆鉄砲を使用できません。

陣形決定

参戦ができる部隊は最大６部隊ですが、実際戦闘をおこなうのは３部隊だけです。この３部隊を、戦場にどのような陣形で展開させるか、アイコンをえらびます。

◆３部隊以下を戦闘に参加させても、すべて３部隊に自動的に分割されます。



横陣　魚鱗　鶴翼　雁行(右頭)　雁行（左頭）

この陣形の中から、選びます。

部隊配置

陣形が決ったら、部隊を配置します。

３部隊以上持っていたら、残りの部隊は予備部隊とされます。

◆部隊は上から壱、弐、参の番号がふられます。配置は一部隊から順におこないます。
◆予備部隊があれば３部隊のほかに別動隊を参戦させることができます。

キーボード

武将リストにハイライトバーがあります。これをテンキーの２と８で上下させ⏎キーを押すと配置されます。

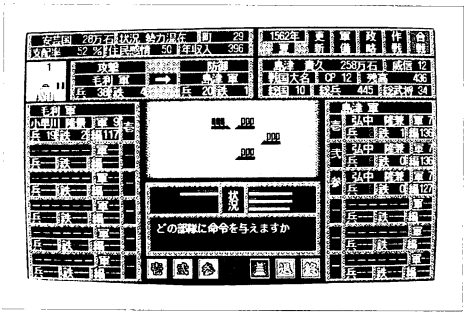
マウス

武将リスト上にマウスカーソルを合わせて、左クリックすると配置されます。

戦闘

戦闘の勝敗を決定するのは、それぞれの部隊が持つ編成係数の増減にかかってきます。編成係数は、部隊を率いる武将の軍事能力やそれまでの戦歴により高低が決められます。

戦闘では、長槍、突撃、銃撃の３パターンの攻撃が展開されます。これらの攻撃を互いに繰り返し、編成係数のなくなった部隊が１部隊でもでると、野戦での勝敗が決定します。



◆編成係数

野戦での勝敗のポイントである編成係数は、部隊を率いる武将の軍事能力により上下します。軍事の高い武将は兵の運用にすぐれ、兵も高い教育を受けていることになるので攻撃力は高く、部隊編成も強固で、当然防御力も高くなります。合戦では軍事の高い武将にどれだけの軍備ができるかが、勝敗を決定します。

攻撃命令

◆配置が終了すると、いよいよ自軍に攻撃命令を与えることになります。これらのコマンドを部隊に与えます。

●長槍隊　長槍による、敵の攪乱です。自部隊の編成に損害は出ません。隣接部隊のみ有効。

●鉄砲隊　鉄砲による攻撃です。これは敵部隊が自部隊と離れていても攻撃可能です。ただし銃撃距離により効果が違ってきます。

●突撃　相方、刀などによる白兵になります。攻撃側の編成係数も低下しますが、敵部隊にかなりの損害を与えることができます。隣接部隊のみ有効。

●前進　敵部隊と隣接していない部隊を前進させます。

●後退　部隊を後退させます。後退させることで減少した部隊編成係数を回復できます。

●部隊の交代　合戦に参加している部隊を参戦していない予備部隊と交代させます。ただし戦線の一番後ろのラインにいる部隊は、予備部隊との交代はできません。

●籠城　自国の城に立てこもり、敵部隊との攻城戦になります。

●退却　自国の城と城経路で結ばれている城に退却します。城経路が自国の城と結ばれていない場合は退脚できません。

◆なにも命令を与えない部隊は、防御行動をとり、減少した編成係数が回復します。

◆武将の死亡

敗走した武将は死亡することがあります。

キーボード

アイコンはテンキーの４と６で選び⏎キーで決定です。

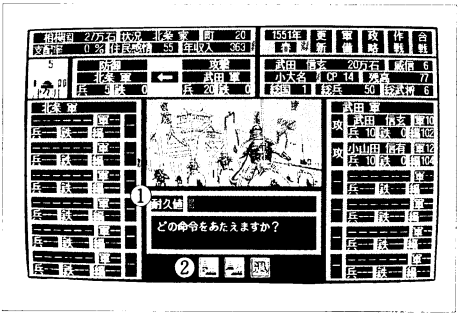
全ての部隊に命令を与えなくても、攻撃指示を終りたいときは終了を選びます。

マウス

アイコンにマウスカーソルを合わせて、左クリックで実行されます。

●攻城戦

自軍または敵軍が籠城したら、攻城戦モードに移ります。



①耐久値

城のレベルです。このグラフがなくなると城は落ちます。

②アイコン

攻撃指示アイコンです。

●強襲　城に突撃します。攻撃部隊に被害がでます。

●包囲　城を包囲します。攻撃部隊に被害はでませんが、包囲には特別に包囲費用が必要です。これは、包囲に参加する武将の内政能力と参加総兵数により決定されます。

●退却　攻城戦を放棄し退却します。

落城

　強襲、包囲によって耐久値グラフがゼロになれば、落城します。

落城した城の武将は、城から逃げ出すか、降伏しプレイヤー国の家臣になるか、切腹するかのどれかの行動をとります。ただし、一向一揆、門徒衆は解散します。

　落城した城の築城レベルは低下しています。

◆強襲、包囲合わせて３回の攻撃が可能です。この攻撃で城が落ちない場合、城は守られたことになり、攻城戦を終了します。

功城戦２

　作戦行動コマンドで、敵武将数ゼロの城に攻め込んだ場合、合戦フェイズでは野戦はおこなわれず、そのまま攻城戦がおこなわれます。ここでは通常の攻城戦と同じようにして城を落とします。

イベントの効果

更新フェイズで起きる各種イベントの種類と、それらがおよぼす結果は以下のとおりです。イベントによっては、自国の政治や経済、軍事面に深く影響をおよぼすものもあります。

イベントは、地域、国、季節別に起きます。

大地震

［国］

- 石高、町の規模、城のレベルの低下。
- 全国で１国にしか発生しない。

山火事

［国］

- 石高の低下。
- 全国で１国にしか発生しない。

大雨

［地域　夏］

- 石高、町の規模の低下。
- どこか１地域で発生したら、他の地域でも発生する場合もある。

旱魃(かんばつ)

［地域　夏］

- 石高、町の規模の低下。
- どこか１地域で発生したら、他の地域でも発生する場合もある。

台風

［地域　夏］

- 台風の地域では移動できない。
- 石高、町の規模、城のレベルの低下。
- 台風の地域では合戦できない。
- 発生する地域は、関東以西で発生。ただし、旱魃が発生したら台風は発生しない。

大雪

［地域　冬　春］

- 大雪の地域では領内移動はできない。
- 大雪の地域では合戦はできない。
- その他の地域の勢力は、大雪が発生している地域には進軍できない。
- 東北と北陸で、冬、春に発生することがある。（東北は冬は必ず発生）

凶作

［地域　秋］

・石高、町の規模よりも低く収入計算をおこなうため減収になる。石高、町の実質的な数値の変化はない。

・東北で高く発生。その他の地域でも確率は低いが発生。

豊作

［地域　秋］

・石高、町の規模よりも高く収入計算をおこなうため増収になる。また、石高の数値が上昇する。

飢饉

［国　冬］

・石高、町の規模、住民感情の低下。

・前ターンで凶作になった国のみ発生。

疫病

［国　その国の隣接国］

・石高、町の規模、兵士数の低下。

・全国でも１地域にしか発生しない。

・かなりの確率で隣接国に伝染。

一揆

［国］

・石高、町の規模、城のレベル、大名の威信の低下。

・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。

・住民感情が低いと発生しやすい。

一向一揆

［国］

・石高、町の規模、兵士数、城のレベル、住民感情の低下。

・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。

・新勢力の発生。（一向一揆軍）

・尾張、伊勢、加賀、越前、越中、摂津、河内、紀伊、三河の九ヵ国で発生。

・住民感情が低いと発生しやすい。

鉱山発見

［国］

・町の規模の上昇

・北陸奥、南陸奥、出羽、常陸、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、因幡、出雲、但馬、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豊前、豊後、筑前、筑後、肥後、薩摩。以上の26ヵ国で鉱山発見の可能性がある。

朝廷からの特使

［大名家］

・大名の威信の上昇。

独立武将の臣従

［国］

・独立勢力が小大名、戦国大名の家臣になる。

南蛮貿易

［国］

・町の規模が上昇。

・住民感情の低下

・河内、周防、長門、土佐、豊前、豊後、筑前、肥前、肥後、日向、大隅、薩摩。以上の12ヵ国で発生。

・貿易のおこなわれた国にいる各武将の鉄砲数が１増加する。

築城法の改善

［大名家］

・城のレベルが上昇。

・発生すると大名家の城のレベルがすべて１あがる。ただし40以上にはならない。

武将の謀反

［大名家］

・小大名以上の大名家すべてで発生。

・謀反を起こした武将は、その大名家の収める一番石高が高い国の、一番レベルが高い

・空き城に、独立勢力として発生する。

武将の死亡、隠居

・すべての武将をチェックの対象とする。ただし独立勢力は病死しない。

・後継ぎが登場する場合もある。後継ぎは先代の捧禄、兵士数をそのまま受継ぐ。

自然増加

更新フェイズでイベントが発生したあと、石高、町の規模などが自動的に上昇、増加します。

石高

・現在の石高と、限界石高の割り合いで増加分が計算される。最低１千石は必ず増加する。

町の規模

・現在の町の規模と限界規模の割り合いで増加分が計算される。

住民感情

・０～２ポイント上昇する。

●武将の登場

年代を追って、新たな武将が登場します。

・死亡した武将の後継ぎの登場。

・新たにゲーム上に登場する武将が、出現国の家臣として臣従。

■ご注意

1．このプログラムおよびマニュアルの内容を、無断で複製もしくは転載することは法律で禁じられています。
2．このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、当社に無断で使用することはできません。特にレンタル業等への使用はかたくお断りします。
3．この製品の仕様は将来予告なく変更されることがあります。
4．製品は万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足等、ほかご不審な点がございましたら、下記ユーザーサポートまでご連絡ください。
5．運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

●MS－DOSは、米国Microsoft Corp.の商標です。
●Portions © Microsoft corporation, 1984, 1985.

商品に関する技術的なお問い合せは…

ユーザーサポート専用電話　Tel：092-752-5278
月～金　9：00～12：00、13：00～17：00（祝祭日を除く）

1989年7月　初版発行

〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
☎092-714-6236

Copyright 1989 SystemSoft Corp.

SystemSoft